RENTE A VIE

1 €, 10 €, 100 €, 1000 €, 10000 € de profit net par jour pour toujours le même risque !

Oui, c'est dorénavant possible grâce à un mariage des sciences mesurables et non mesurables ayant été mis à rude épreuve sur des dizaines de milliers de rotations et fonctionnant toujours avec la même régularité.

Intéressé par une vraie technique gagnante ?

Vous désirez une stratégie performante avec une propension minimale au risque dotée d'un rendement régulier dans le temps.

Vous êtes un professionnel ou un amateur averti au jeu de la roulette ?
Vous désirez optimiser votre propre système de jeu ?

La PORTE DES ETOILES est un système d'exploitation très performant, convoité pour son originalité, sa sécurité, sa facilité et son infinité de possibilités.

Vous serez fasciné par son approche hors du commun !

Intéressé ? Envoyez-nous une session de 150 rotations de votre choix exprimée en numéros ainsi que l'endroit, le jour, le mois, l'année et l'heure de cette permanence, nous testerons LA PORTE DES ETOILES en suite chaotique afin de contrôler sa performance.

« La science dont le métier est de trouver la cause des phénomènes vient de découvrir qu'il existe des phénomènes sans cause » : la relation d'incertitude et d'inégalité de Werner Karl Heisenberg (1901-1976) le confirme.

La chance est un impact vibratoire cosmique fixe dans la matière et modifiable par les énergies.

Ce système a été mis au point grâce aux travaux d'Otto BROCK.

Vous connaissez votre heure de naissance

PREMIERE METHODE DE CAPTAGE

Technique Gagnante

Vous savez que le temps vaut de l'argent

Savez-vous qu'un seul instant régit toute votre année ?

Si vous êtes **au bon endroit au bon moment**, vous vivrez la conséquence de votre choix!

Nous ne vous proposons pas un séminaire.

Nous vous proposons tout simplement un déplacement **une fois l'an.**

Votre entourage est en droit d'exiger de vous que vous soyez performant afin de lui garantir la sécurité et la prospérité.

Votre conjoint, vos enfants, vos parents, peuvent prétendre à ce même droit.

Nous vous informons qu'il existe une méthode ultra simple pour vraiment maîtriser son avenir.

http://www.everest.be

L EVEREST S.A. - 12, Place du 12ème de Ligne - BE-4040 HERSTAL (Belgique)

T: +3242640478 - P: +32475450279 - F: +3242642099 - E : info@everest.be

DEUXIEME METHODE DE CAPTAGE

Antoine de Saint Christophe coordonnera toutes les étapes et mettra tout en œuvre afin que vous soyez pleinement satisfait, calculs astrologiques, prises photographiques, poses radioniques, conseils personnalisés.

Il répondra à toutes vos questions, il vous expliquera comment utiliser la Porte des Etoiles dans des domaines aussi variés que le bien-être, la vie sentimentale, professionnelle et financière.

Sa passion, votre bonheur.

Antoine de Saint Christophe vous apprendra comment modifier avantageusement votre destin en réglant votre porte des Etoiles et comment vous deviendrez un GAGNANT.

Si vous le désirez, Antoine de Saint Christophe vous accompagnera en salle de jeux afin de vous initier au mieux à cette fabuleuse technique.

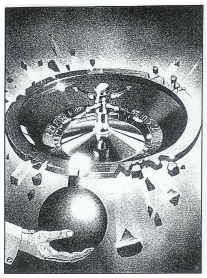
EXEMPLE DE SELECTION PAR LA MAISON TERRESTRE

Si le maître de votre 8ème maison de Placide est validé dans la sélection des forces planétaires, il suffira de placer l'onglet de la Porte des Etoiles face à la pierre correspondante sur la couronne intérieure.

Il suffira de positionner ensuite l'onglet sur le degré correspondant à la position du maître de la 8ème maison sur le zodiaque au moment de la naissance (impact potentiel) ou de positionner l'onglet sur le degré correspondant au jour de l'année et vous capterez directement cette chance durant son nombre d'heures (impact cinétique).

A bout de son nombre d'heures, il suffira de positionner à nouveau l'onglet sur le degré correspondant au jour de l'année et vous capterez à nouveau cette chance durant son nombre d'heures.

Si le maître de la 8ème maison de Placide n'est pas validé dans la sélection des forces planétaires, il utilisera la sélection par la maison solaire.



TROISIEME METHODE DE CAPTAGE

Ce mode de captage est basé sur un effet de forme angulaire mieux connu sous le nom « ANGLE D'ASKLEPIOS ».

Voyez à ce sujet le chapitre 7.3.1. du mode d'emploi du mini CD.

Utilisé par les pharaons, cet angle leur servait principalement à acquérir une force psychique supérieure à celle de leurs interlocuteurs.

Utilisé depuis toujours à des fins de persuasion, de séduction et de thérapie, cette technique est actuellement utilisée avec succès par Antoine de Saint Christophe à des fins de captage.

LES REGLAGES DE LA PORTE DES ETOILES SONT INFINIS CAR CELLE-CI RENFERME LE PRINCIPE D'INTENTION ET DE RESONANCE.

Dans ce cas présent, c'est bien le principe d'intention qui sera utilisé contrairement au principe de résonance utilisé avec le panneau indicateur (quatrième méthode de captage au choix lorsque vous ignorez votre heure de naissance).

Si votre PORTE DES ETOILES est dotée de votre angle personnel, votre mental est automatiquement conditionné en ce sens en provoquant un « écart » de plus en plus grand.

L'ANGLE FORCE L'ECART PAR VOTRE INTENTION

Ce « FORCING » se traduit par un déséquilibre notoire des chances simples et principalement au niveau du rouge et du noir.

Il suffira d'appliquer n'importe quel système de jeu basé sur l'écart (montante en gain de Charles GUETTING pour n'en citer qu'une) pour voir la chance vous sourire.

Cette approche fait office de harpon dans le monde du captage car au plus il y a des PORTES dotées d'angles aux abords d'une même table de jeu de roulette, au plus les écarts sont significatifs au plus grand bonheur des propriétaires de PORTES.

Cette technique redoutable est la préférée d'Antoine de Saint Christophe pour plusieurs raisons qui vous seront révélées lors de ses séminaires.

Vous ignorez votre heure de naissance

EXEMPLE DE SELECTION PAR UN DEGRE ZODIACAL

Procurez-vous le mini CD de LA PORTE DES ETOILES et voyez le chapitre 6.3.4.

PREMIERE METHODE DE CAPTAGE AU CHOIX

1. Placez le rubis (pierre précieuse de teinte rouge sertie sur la couronne intérieure entre le signe des Poissons et le signe du Bélier ou entre le chiffre n°12 et le chiffre n°1 selon le modèle de votre Porte des Etoiles) au milieu du circuit oscillant et l'onglet sur le degré correspondant à votre souhait afin de rentrer en résonance avec l'intelligence concernée.

Durée minimale d'exposition : 36 X 2 = 72 heures
Rouge – rubis (loyauté – vaillance - hardiesse) – Mars - 2

DEGRE	GOUVERNEUR	BELIER
05°	ASPADIT	**Provoque la chance au jeu**

2. Placez le saphir orange (pierre précieuse de teinte orange sertie sur la couronne intérieure entre le signe du Bélier et le signe du Taureau ou entre le chiffre n°1 et le chiffre n°2 selon le modèle de votre Porte des Etoiles) au milieu du circuit oscillant et l'onglet sur le degré correspondant à votre souhait afin de rentrer en résonance avec l'intelligence concernée.

Durée minimale d'exposition : 36 X 3 = 108 heures
Orange - saphir orange (fidélité à l'être aimé) – Soleil - 3

DEGRE	GOUVERNEUR	LION
22°	ABBETIRA	**Favorise la richesse sur Terre**

3. Placez le diamant (pierre précieuse de teinte blanche jaunâtre translucide sertie sur la couronne intérieure entre le signe du Scorpion et le signe du Sagittaire ou entre le chiffre n° 8 et le chiffre n°9 selon le modèle de votre Porte des Etoiles) au milieu du circuit oscillant et l'onglet sur le degré correspondant à votre souhait afin de rentrer en résonance avec l'intelligence concernée.

Durée minimale d'exposition : 36 X 5 = 180 heures
Blanc – diamant (perfection absolue) – Terre - 5

DEGRE	GOUVERNEUR	VIERGE
21°	ISERAG	**Permet de s'enrichir par le jeu et la bourse**

4. Placez la topaze bleue (pierre précieuse de teinte bleu roi sertie sur la couronne intérieure entre le signe du Cancer et le signe du Lion ou entre le chiffre n°4 et le chiffre n°5 selon le modèle de votre Porte des Etoiles) au milieu du circuit oscillant et l'onglet sur le degré correspondant à votre souhait afin de rentrer en résonance avec l'intelligence concernée.

Durée minimale d'exposition : 36 X 7 = 252 heures
Bleu clair - topaze bleue (progrès – vitalité – intelligence) – Jupiter - 7

DEGRE	GOUVERNEUR	SAGITTAIRE
05°	ASINEL	**Attire la chance aux jeux de hasard et à l'amour**

5. Placez la tsavorite (pierre précieuse de teinte vert clair sertie sur la couronne intérieure entre le signe du Sagittaire et le signe du Capricorne ou entre le chiffre n°9 et le chiffre n°10 selon le modèle de votre Porte des Etoiles) au milieu du circuit oscillant et l'onglet sur le degré correspondant à votre souhait afin de rentrer en résonance avec l'intelligence concernée.

Durée minimale d'exposition : 36 X 8 = 288 heures
Vert pâle – péridot (purification) – Neptune - 8

DEGRE	GOUVERNEUR	POISSONS
10°	SIRIA	**Octroie le bonheur, la richesse et les honneurs**

DEUXIEME METHODE DE CAPTAGE AU CHOIX

COMMENT ATTIRER LA CHANCE N°8

EXEMPLE DE SELECTION PAR LA MAISON SOLAIRE

Du point de vue pratique, il suffit de placer l'onglet de la Porte des Etoiles face à la tourmaline noire et au milieu du circuit oscillant.

Positionnez ensuite l'onglet sur le degré correspondant à la position de Pluton sur le zodiaque au moment de la naissance (impact potentiel) ou positionnez l'onglet sur le degré correspondant au jour de l'année et vous capterez directement cette chance durant 48 heures (impact cinétique).

A bout de 48 heures, vous positionnerez à nouveau l'onglet sur le degré correspondant au jour de l'année et vous capterez à nouveau cette chance durant 48 heures et ainsi de suite jusqu'à l'obtention complète du souhait.

Si cela peut paraître bien compliqué de prime abord, vous vous apercevrez que ces réglages sont bien plus faciles que vous ne pensez lors que vous serez initié par Antoine de Saint Christophe.

6+6+6=18=1+8=9

OMEGA

6+6+6+3=21=2+1=3

TRINITE

TROISIEME METHODE DE CAPTAGE AU CHOIX

LE CARRE MAGIQUE

COMMENT S'ATTIRER LA FAVEUR DES DIEUX ?

Tout simplement en répondant à leur appel !

Vous décidez de vous rendre dans un casino le mercredi 14 février 2007 avec l'intention de gagner. Vous choisissez par exemple BRUXELLES.

Il est intéressant de savoir que le casino de BRUXELLES a été implanté dans l'ancien bâtiment où avait lieu le plus prestigieux salon de la voyance de Bruxelles ... la salle de la Madeleine.

Vous emportez un calendrier ésotérique 2007 des passages horaires de Saturne, de Jupiter, de Mars, du Soleil, de Vénus, de Mercure et de la lune calculés à partir de la latitude et de la longitude de la ville de BRUXELLES.

Vous pouvez vous procurer ce calendrier dans toute bonne librairie ésotérique.

Vous entrez dans l'établissement à 20 heures et vous vous installez à une table de jeux de roulette. Vous consultez votre calendrier et vous constatez que Mercure transite de 20H19 min à 21h29min dans le signe des Poissons, c'est-à-dire que Mercure est de passage à Bruxelles ce jour là et à ce moment là durant 70 minutes.

Dimanche 11 Février	Soleil : L à 08h04 - C à 17h50 NL ● le 17 (Lune Décroissante)			
Soleil (en Ver)	08h04 à 08h53	13h47 à 14h36	20h14 à 21h25	04h31 à 05h42
Vénus (en Scor)	08h53 à 09h42	14h36 à 15h25	21h25 à 22h36	05h42 à 06h53
Mercure (en Pois)	09h42 à 10h31	15h25 à 16h14	22h36 à 23h47	06h53 à 08h04
Lune (en Scor)	10h31 à 11h20	16h14 à 17h03	23h47 à 00h58	
Saturne (en Lion)	11h20 à 12h09	17h03 à 17h52	00h58 à 02h09	
Jupiter (en Sagi)	12h09 à 12h58	17h52 à 19h03	02h09 à 03h20	
Mars (en Cap)	12h58 à 13h47	19h03 à 20h14	03h20 à 04h31	
Lundi 12 Février	Soleil : L à 08h03 - C à 17h51 NL ● le 17 (Lune Décroissante)			
Lune (en Sagi)	08h03 à 08h52	13h46 à 14h35	20h13 à 21h24	04h30 à 05h41
Saturne (en Lion)	08h52 à 09h41	14h35 à 15h24	21h24 à 22h35	05h41 à 06h52
Jupiter (en Sagi)	09h41 à 10h30	15h24 à 16h13	22h35 à 23h46	06h52 à 08h03
Mars (en Cap)	10h30 à 11h19	16h13 à 17h02	23h46 à 00h57	
Soleil (en Ver)	11h19 à 12h08	17h02 à 17h51	00h57 à 02h08	
Vénus (en Scor)	12h08 à 12h57	17h51 à 19h02	02h08 à 03h19	
Mercure (en Pois)	12h57 à 13h46	19h02 à 20h13	03h19 à 04h30	
Mardi 13 Février	Soleil : L à 08h01 - C à 17h53 NL ● le 17 (Lune Décroissante)			
Mars (en Cap)	08h01 à 08h50	13h44 à 14h33	20h11 à 21h22	04h28 à 05h39
Soleil (en Ver)	08h50 à 09h39	14h33 à 15h22	21h22 à 22h33	05h39 à 06h50
Vénus (en Scor)	09h39 à 10h28	15h22 à 16h11	22h33 à 23h44	06h50 à 08h01
Mercure (en Pois)	10h28 à 11h17	16h11 à 17h00	23h44 à 00h55	
Lune (en Sagi)	11h17 à 12h06	17h00 à 17h49	00h55 à 02h06	
Saturne (en Lion)	12h06 à 12h55	17h49 à 19h00	02h06 à 03h17	
Jupiter (en Sagi)	12h55 à 13h44	19h00 à 20h11	03h17 à 04h28	
Mercredi 14 Février	Soleil : L à 07h59 - C à 17h55 NL ● le 17 (Lune Décroissante)			
Mercure (en Pois)	07h59 à 08h49	13h49 à 14h39	20h19 à 21h29	04h29 à 05h39
Lune (en Sagi – Cap)	08h49 à 09h39	14h39 à 15h29	21h29 à 22h39	05h39 à 06h49
Saturne (en Lion)	09h39 à 10h29	15h29 à 16h19	22h39 à 23h49	06h49 à 07h59
Jupiter (en Sagi)	10h29 à 11h19	16h19 à 17h09	23h49 à 00h59	
Mars (en Cap)	11h19 à 12h09	17h09 à 17h59	00h59 à 02h09	
Soleil (en Ver)	12h09 à 12h59	17h59 à 19h09	02h09 à 03h19	
Vénus (en Scor)	12h59 à 13h49	19h09 à 20h19	03h19 à 04h29	
Jeudi 15 Février	Soleil : L à 07h57 - C à 17h57 NL ● le 17 (Lune Décroissante)			
Jupiter (en Sagi)	07h57 à 08h47	13h47 à 14h37	20h17 à 21h27	04h27 à 05h37
Mars (en Cap)	08h47 à 09h37	14h37 à 15h27	21h27 à 22h37	05h37 à 06h47
Soleil (en Ver)	09h37 à 10h27	15h27 à 16h17	22h37 à 23h47	06h47 à 07h57
Vénus (en Scor)	10h27 à 11h17	16h17 à 17h07	23h47 à 00h57	
Mercure (en Pois)	11h17 à 12h07	17h07 à 17h57	00h57 à 02h07	
Lune (en Cap)	12h07 à 12h57	17h57 à 19h07	02h07 à 03h17	
Saturne (en Lion)	12h57 à 13h47	19h07 à 20h17	03h17 à 04h27	

Vous positionnez l'onglet au centre du circuit oscillant de votre PORTE DES ETOILES face à la citrine (pierre jaune représentative de Mercure située entre le signe du Taureau et le signe des Gémeaux sur la couronne intérieure) et face au chiffre capturé multiplié par 10 sur le degré correspondant du zodiaque.

OCTAVUS SANCTOS OMNES DOCET ESSE BEATOS

BIENHEUREUX CEUX QUI UTILISERONT L'OCTAVE

LE SECRET DES 36 DECANS

Vous prononcez le mot de l'ange mentalement ou vous dessinez le sigle *(sur demande uniquement)*

CHIFFRE	ZODIAQUE	SIGNE	ANGE	SIGLE	PLANETE
1	10°	10° BELIER	TABORI		MARS
2	20°	20° BELIER	HAHADU		SOLEIL
3	30°	30° BELIER	CALACHA		JUPITER
4	40°	10° TAUREAU	CONCARIO		VENUS
5	50°	20° TAUREAU	CHARAGI		MERCURE
6	60°	30° TAUREAU	SAPASANI		SATURNE
7	70°	10° GEMEAUX	GOLEMI		MERCURE
8	80°	20° GEMEAUX	KOLANI		VENUS
9	90°	30° GEMEAUX	SENEOL		URANUS
10	100°	10° CANCER	TARATO		LUNE
11	110°	20° CANCER	KIBIGILI		MARS
12	120°	30° CANCER	CHARONTHONA		NEPTUNE
13	130°	10° LION	TABBATA		SOLEIL
14	140°	20° LION	COROCONA		JUPITER
15	150°	30° LION	CARONA		MARS
16	160°	10° VIERGE	BURIUH		MERCURE
17	170°	20° VIERGE	HIPOGO		SATURNE
18	180°	30° VIERGE	REGERIO		VENUS
19	190°	10° BALANCE	OMANA		VENUS
20	200°	20° BALANCE	AGIKUS		URANUS
21	210°	30° BALANCE	MEGALOGI		MERCURE
22	220°	10° SCORPION	CARASCHI		MARS
23	230°	20° SCORPION	NAGAR		NEPTUNE
24	240°	30° SCORPION	IRMANO		LUNE
25	250°	10° SAGITTAIRE	DIMURGA		JUPITER
26	260°	20° SAGITTAIRE	ECHAGI		MARS
27	270°	30° SAGITTAIRE	ELAMI		SOLEIL
28	280°	10° CAPRICORNE	KOGID		SATURNE
29	290°	20° CAPRICORNE	PARACHMO		VENUS
30	300°	30° CAPRICORNE	RAMGISA		MERCURE
31	310°	10° VERSEAU	PANFRODA		URANUS
32	320°	20° VERSEAU	KOSIRMA		MERCURE
33	330°	30° VERSEAU	SIRIGILIS		VENUS
34	340°	10° POISSONS	SIRIA		NEPTUNE
35	350°	20° POISSONS	DAGIO		LUNE
36	360°	30° POISSONS	BORIA		MARS

Dans l'exemple ci-dessous, le 25 est capturé, cela signifie que vous prononcez mentalement le mot DIMURGA ou vous dessinez son sigle. Comme vous pouvez le constater, le 25 dépend de Jupiter, cela signifie qu'il risque fort de sortir 2 fois (ce sera le cas) comme le 34, dépendant de SIRIA qui entraîne souvent 3 sorties très rapprochées.

Le 10ème degré des POISSONS étant un degré de chance insolente de d'argent.

En quoi une bille de roulette peut elle être concernée par une configuration astrale ? Alors que chacun sait que la bille n'a ni mémoire, ni conscience ...
Rien à prime abord si ce n'est dans l'exemple ci-dessus que Mercure rentrera inexorablement en résonance avec ses correspondances terrestres (capteur adéquat, minéraux et chiffres en l'occurrence) et ça, c'est indiscutablement dû !
Ne dit-on pas que la plus jolie fille au monde ne sait donner que ce qu'elle a, il en va de même pour un cylindre de roulette.
Un cylindre de roulette est composé de 36 numéros plus un ou deux zéros dans le cas de roulette américaine.
L'addition de ses chiffres équivaut à 666 (Lisez à ce sujet les différents traités de GEMATRIE)
0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14+15+16+17+18+19+20+21+22+23+24+25+26+27+28+29+30+31+32+33+34+35+36 = 666
Construisons ainsi une grille de capture ou plus communément appelé un carré magique.

1- Définition

Un carré magique est une grille qui comporte des nombres dont la somme de toutes les colonnes et de toutes les lignes est identique.

Exemple :

9	1	5	15
4	8	3	15
2	6	7	15
15	15	15	

Comme vous le voyez, la somme de toutes les lignes et de toutes les colonnes est de 15, et on a utilisé les 9 chiffres qu'une seule fois... C'est ce qu'on appelle un carré magique qui correspond en fait à la constante du carré de Saturne.

On peut faire exactement pareil avec les 36 numéros de la roulette.

2 - La base de la méthode

La roulette comporte 36 numéros (zéro mis à part). On peut donc former plusieurs carrés magiques de 6 x 6 numéros, qui auront un total global de 666 (la somme des 36 numéros de la roulette), et un total de chaque ligne et colonne de 111 (666/6) qui correspond en fait à la constante du carré du soleil.

Nous avons fait cette opération 3 fois, et avons donc fabriqué 3 carrés magiques:

36	9	28	35	1	2	111		26	8	3	36	4	34	111		13	26	25	23	15	9	111
4	33	34	27	10	3	111		22	35	9	33	1	11	111		21	36	3	2	33	16	111
5	24	18	7	26	31	111		27	2	32	10	23	17	111		20	5	30	31	8	17	111
25	17	6	8	23	32	111		7	18	31	6	24	25	111		19	29	6	7	32	18	111
21	12	11	15	22	30	111		13	28	21	14	30	5	111		10	4	35	34	1	27	111
20	16	14	19	29	13	111		16	20	15	12	29	19	111		28	11	12	14	22	24	111
111	111	111	111	111	111	I		111	111	111	111	111	111	II		111	111	111	111	111	111	III

Les statistiques tendent à démontrer que lorsque 5 numéros d'une ligne ou d'une colonne de l'un de ces 3 carrés magiques sont sortis, le 6ème numéro sort alors fréquemment dans les 3 coups suivants.

Nous avons donc basé notre jeu sur ce principe, en jouant toujours à masse égale sur cet unique 6ème numéro, 3 coups maximum après sa capture.

3 – Le déroulement du jeu

A chaque fois qu'un numéro sort, on le coche dans chacun des 3 carrés magiques, jusqu'à ce que 5 numéros d'une ligne ou d'une colonne aient été barrés.

A ce moment-là, on jouera sur le numéro restant (que l'on «capture»), à masse égale, 3 fois maximum et on ajustera la PORTE DES ETOILES en plaçant l'onglet sur le degré zodiacal correspondant («seconde capture»).

Si on gagne, on laisse la mise sur le numéro, pour retoucher une nouvelle fois un gain en cas de doublé, et on recommence une nouvelle partie. Si le numéro sélectionné n'est pas sorti dans les 3 coups suivant sa capture, on abandonne, on prend une nouvelle feuille de jeu, et on recommence une nouvelle partie en consultant le calendrier et en ajustant à nouveau la PORTE DES ETOILES.

4 - Exemple

Prenons le début de la permanence du Casino de Hambourg du 10 août 1999.

34 36 7 6 8 33 22 4 17 11 32 7 7 14 23 10 **25** 25 33 21 22 15 1 5 34 29 26 25 11 7 33 34 4 16 35 **36**

Nous prenons donc nos grilles vierges, et nous cochons les numéros qui sortent au fur et à mesure. Au numéro 23 (Tirage 15), le 25 est capturé dans la grille n°1 et on mise donc une unité en plein dessus, et ceci, pour 3 coups maximum.

36	9	28	35	1	2	111
4	33	34	27	10	3	111
5	24	18	7	26	31	111
25	17	6	8	23	32	111
21	12	11	15	22	30	111
20	16	14	19	29	13	111
111	111	111	111	111	111	**I**

26	8	3	36	4	34	111
22	35	9	33	1	11	111
27	2	32	10	23	17	111
7	18	31	6	24	25	111
13	28	21	14	30	5	111
16	20	15	12	29	19	111
111	111	111	111	111	111	**II**

13	26	25	23	15	9	111
21	36	3	2	33	16	111
20	5	30	31	8	17	111
19	29	6	7	32	18	111
10	4	35	34	1	27	111
28	11	12	14	22	24	111
111	111	111	111	111	111	**III**

On ajuste en même temps la PORTE DES ETOILES sur le 250ème degré du zodiaque (Chiffre 25 X 10) sur l'entité céleste DIMURGA.

Le numéro 25 sort 2 coups plus tard (au tirage 17), et on gagne donc 35 - 2 (la mise reste pour le coup suivant, en cas de doublé ...) = 33 unités...

Si on poursuit le jeu, on observe le doublé du 25 au tirage 18 (Le 25 dépendant de Jupiter, cela signifie qu'il sort souvent 2 fois de façon très rapprochée), ce qui nous fait empocher 35 unités supplémentaires. Entre temps, on a pris 3 nouvelles grilles, et on coche les numéros qui sortent (en commençant par le 25).

On se retrouve au tirage suivant, après la sortie du 4, à capturer le numéro 36 dans la grille n°3 et à ajuster la PORTE DES ETOILES sur le 360ème degré du zodiaque, qui sortira 3 coups plus tard, et nous fera gagner 32 unités.

Soit, pour notre exemple, 36 tirages et 33 + 35 + 32 = 100 unités de gagnées en **un peu moins d'une heure de jeu !**

34 36 7 6 8 33 22 4 17 11 32 7 7 14 23 10 **25** 25 33 21 22 15 1 5 34 29 26 25 11 7 33 34 4 16 35 **36**

36	9	28	35	1	2	111
4	33	34	27	10	3	111
5	24	18	7	26	31	111
25	17	6	8	23	32	111
21	12	11	15	22	30	111
20	16	14	19	29	13	111
111	111	111	111	111	111	**I**

26	8	3	36	4	34	111
22	35	9	33	1	11	111
27	2	32	10	23	17	111
7	18	31	6	24	25	111
13	28	21	14	30	5	111
16	20	15	12	29	19	111
111	111	111	111	111	111	**II**

13	26	25	23	15	9	111
21	36	3	2	33	16	111
20	5	30	31	8	17	111
19	29	6	7	32	18	111
10	4	35	34	1	27	111
28	11	12	14	22	24	111
111	111	111	111	111	111	**III**

En jouant chaque unité à 500 €, le profit est 100 X 500 = 50.000 € ou 2.017.000 BEF

TROIS GRILLES VIERGES ET LE TABLEAU ANGEOLOGIQUE POUR VOS TESTS

36	9	28	35	1	2	111
4	33	34	27	10	3	111
5	24	18	7	26	31	111
25	17	6	8	23	32	111
21	12	11	15	22	30	111
20	16	14	19	29	13	111
111	111	111	111	111	111	**I**

26	8	3	36	4	34	111
22	35	9	33	1	11	111
27	2	32	10	23	17	111
7	18	31	6	24	25	111
13	28	21	14	30	5	111
16	20	15	12	29	19	111
111	111	111	111	111	111	**II**

13	26	25	23	15	9	111
21	36	3	2	33	16	111
20	5	30	31	8	17	111
19	29	6	7	32	18	111
10	4	35	34	1	27	111
28	11	12	14	22	24	111
111	111	111	111	111	111	**III**

CHIFFRE	ZODIAQUE	SIGNE	ANGE	SIGLE	PLANETE
1	10°	10° BELIER	TABORI		MARS
	20°	20° BELIER	HAHADU		SOLEIL
3	30°	30° BELIER	CALACHA		JUPITER
	40°	10° TAUREAU	CONCARIO		VENUS
5	50°	20° TAUREAU	CHARAGI		MERCURE
	60°	30° TAUREAU	SAPASANI		SATURNE
7	70°	10° GEMEAUX	GOLEMI		MERCURE
	80°	20° GEMEAUX	KOLANI		VENUS
9	90°	30° GEMEAUX	SENEOL		URANUS
	100°	10° CANCER	TARATO		LUNE
	110°	20° CANCER	KIBIGILI		MARS
12	120°	30° CANCER	CHARONTHONA		NEPTUNE
	130°	10° LION	TABBATA		SOLEIL
14	140°	20° LION	COROCONA		JUPITER
	150°	30° LION	CARONA		MARS
16	160°	10° VIERGE	BURIUH		MERCURE
	170°	20° VIERGE	HIPOGO		SATURNE
18	180°	30° VIERGE	REGERIO		VENUS
19	190°	10° BALANCE	OMANA		VENUS
	200°	20° BALANCE	AGIKUS		URANUS
21	210°	30° BALANCE	MEGALOGI		MERCURE
	220°	10° SCORPION	CARASCHI		MARS
23	230°	20° SCORPION	NAGAR		NEPTUNE
	240°	30° SCORPION	IRMANO		LUNE
25	250°	10° SAGITTAIRE	DIMURGA		JUPITER
	260°	20° SAGITTAIRE	ECHAGI		MARS
27	270°	30° SAGITTAIRE	ELAMI		SOLEIL
	280°	10° CAPRICORNE	KOGID		SATURNE
	290°	20° CAPRICORNE	PARACHMO		VENUS
30	300°	30° CAPRICORNE	RAMGISA		MERCURE
	310°	10° VERSEAU	PANFRODA		URANUS

32	320°	20° VERSEAU	KOSIRMA		MERCURE
	330°	30° VERSEAU	SIRIGILIS		VENUS
34	340°	10° POISSONS	SIRIA		NEPTUNE
	350°	20° POISSONS	DAGIO		LUNE
36	360°	30° POISSONS	BORIA		MARS

QUATRIEME METHODE DE CAPTAGE AU CHOIX

LE PANNEAU INDICATEUR

BRUXELLES
MERCREDI 13 JUIN 2007
20 h 30 min

CALENDRIER ESOTERIQUE 2007

DES PASSAGES HORAIRES

DE SATURNE, DE JUPITER, DE MARS, DU SOLEIL, DE VENUS, DE MERCURE ET DE LA LUNE

CALCULES A PARTIR DE LA LATITUDE ET DE LA LONGITUDE DE LA VILLE DE

BRUXELLES

Lundi 11 Juin — Soleil : L à 05h31 - C à 21h53 ; NL ● le 15 (Lune Décroissante)

Lune (en Bél)	05h31 à 06h53	15h05 à 16h27	23h11 à 23h49	03h37 à 04h15
Saturne (en Lion)	06h53 à 08h15	16h27 à 17h49	23h49 à 00h27	04h15 à 04h53
Jupiter (en Sagi)	08h15 à 09h37	17h49 à 19h11	00h27 à 01h05	04h53 à 05h31
Mars (en Bél)	09h37 à 10h59	19h11 à 20h33	01h05 à 01h43	
Soleil (en Gém)	10h59 à 12h21	20h33 à 21h55	01h43 à 02h21	
Vénus (en Lion)	12h21 à 13h43	21h55 à 22h33	02h21 à 02h59	
Mercure (en Can)	13h43 à 15h05	22h33 à 23h11	02h59 à 03h37	

Mardi 12 Juin — Soleil : L à 05h30 - C à 21h54 ; NL ● le 15 (Lune Décroissante)

Mars (en Bél)	05h30 à 06h52	15h04 à 16h26	23h10 à 23h48	03h36 à 04h14
Soleil (en Gém)	06h52 à 08h14	16h26 à 17h48	23h48 à 00h26	04h14 à 04h52
Vénus (en Lion)	08h14 à 09h36	17h48 à 19h10	00h26 à 01h04	04h52 à 05h30
Mercure (en Can)	09h36 à 10h58	19h10 à 20h32	01h04 à 01h42	
Lune (en Bél - Tau)	10h58 à 12h20	20h32 à 21h54	01h42 à 02h20	
Saturne (en Lion)	12h20 à 13h42	21h54 à 22h32	02h20 à 02h58	
Jupiter (en Sagi)	13h42 à 15h04	22h32 à 23h10	02h58 à 03h36	

Mercredi 13 Juin — Soleil : L à 05h30 - C à 21h55 ; NL ● le 15 (Lune Décroissante)

Mercure (en Can)	05h30 à 06h52	15h04 à 16h26	23h10 à 23h48	03h36 à 04h14
Lune (en Tau)	06h52 à 08h14	16h26 à 17h48	23h48 à 00h26	04h14 à 04h52
Saturne (en Lion)	08h14 à 09h36	17h48 à 19h10	00h26 à 01h04	04h52 à 05h30
Jupiter (en Sagi)	09h36 à 10h58	19h10 à 20h32	01h04 à 01h42	
Mars (en Bél)	10h58 à 12h20	20h32 à 21h54	01h42 à 02h20	
Soleil (en Gém)	12h20 à 13h42	21h54 à 22h32	02h20 à 02h58	
Vénus (en Lion)	13h42 à 15h04	22h32 à 23h10	02h58 à 03h36	

Jeudi 14 Juin — Soleil : L à 05h30 - C à 21h55 ; NL ● le 15 (Lune Décroissante)

Jupiter (en Sagi)	05h30 à 06h52	15h04 à 16h26	23h10 à 23h48	03h36 à 04h14
Mars (en Bél)	06h52 à 08h14	16h26 à 17h48	23h48 à 00h26	04h14 à 04h52
Soleil (en Gém)	08h14 à 09h36	17h48 à 19h10	00h26 à 01h04	04h52 à 05h30
Vénus (en Lion)	09h36 à 10h58	19h10 à 20h32	01h04 à 01h42	
Mercure (en Can)	10h58 à 12h20	20h32 à 21h54	01h42 à 02h20	
Lune (en Gém)	12h20 à 13h42	21h54 à 22h32	02h20 à 02h58	
Saturne (en Lion)	13h42 à 15h04	22h32 à 23h10	02h58 à 03h36	

Vendredi 15 Juin — Soleil : L à 05h30 - C à 21h56 ; NL ● L à 05h00 – C à 23h06 (Lune Montante)

Vénus (en Lion)	05h30 à 06h52	15h04 à 16h26	23h10 à 23h48	03h36 à 04h14
Mercure (en Can)	06h52 à 08h14	16h26 à 17h48	23h48 à 00h26	04h14 à 04h52
Lune (en Gém)	08h14 à 09h36	17h48 à 19h10	00h26 à 01h04	04h52 à 05h30
Saturne (en Lion)	09h36 à 10h58	19h10 à 20h32	01h04 à 01h42	
Jupiter (en Sagi)	10h58 à 12h20	20h32 à 21h54	01h42 à 02h20	
Lune (en Ver)	12h20 à 13h42	21h54 à 22h32	02h20 à 02h58	
Soleil (en Gém)	13h42 à 15h04	22h32 à 23h10	02h58 à 03h36	

Vous consultez votre calendrier le mercredi 13 juin 2007 à 20h30min et vous constatez que Mars transite de 20H32 min à 21h54min dans le signe du Bélier, c'est-à-dire que Mars est de passage à Bruxelles ce jour là et à ce moment là durant 82 minutes.

Vous positionnez l'onglet au centre du circuit oscillant de votre PORTE DES ETOILES face au rubis (pierre rouge représentative de Mars située entre le signe des Poissons et le signe du Bélier sur la couronne intérieure) et face au degré correspondant à la position du soleil le 13 juin 2007, à savoir le 21ème degré du signe des Gémeaux (Cf Ephémérides 2001-2100 parues aux Editions des Beaux ARTS).

1. DESCRIPTIF DU PANNEAU INDICATEUR

Les numéros de la ligne **verticale** représentent l'ordre des coups

Le chiffre 1 de la ligne horizontale représente toutes les finales 1
Le chiffre 2 de la ligne horizontale représente toutes les finales 2
Le chiffre 3 de la ligne horizontale représente toutes les finales 3
Le chiffre 4 de la ligne horizontale représente toutes les finales 4
Le chiffre 5 de la ligne horizontale représente toutes les finales 5
Le chiffre 6 de la ligne horizontale représente toutes les finales 6
Le chiffre 7 de la ligne horizontale représente toutes les finales 7
Le chiffre 8 de la ligne horizontale représente toutes les finales 8
Le chiffre 9 de la ligne horizontale représente toutes les finales 9
Le chiffre 10 de la ligne horizontale représente toutes les finales 0

Ligne horizontale	Finales
1	1-11-21-31
2	2-12-22-32
3	3-13-23-33
4	4-14-24-34
5	5-15-25-35
6	6-16-26-36
7	7-17-27
8	8-18-28
9	9-19-29
0	0-10-20-30

Soit la série 4 – 21 – 0 – 27 – 28 – 0 – 4 – 13 – 7 – 26

2. ATTAQUE

Le premier coup est 4. Le joueur joue la chance noire conformément à l'indication que lui fournit son panneau. En effet, la ligne horizontale 1 rencontre la ligne verticale 4 sur noir.

Le deuxième coup est 21. Le joueur joue la chance noire conformément au panneau indicateur puisque la ligne horizontale 2 rencontre la ligne verticale 1 sur noir.

Le troisième coup est 0. Le joueur joue la chance rouge conformément au panneau indicateur puisque la ligne horizontale 3 rencontre la ligne verticale 10 sur rouge et ainsi de suite.

4 – 21 – 0 – 27 – 28 – 0 – 4 – 13 – 7 - 26

N N R R N N N R N R

3. MASSAGE D'EUGENE D'ALENCON (Montante en gains)
La progression est la suivante :

2 – 3 – 5 – 7 - 10

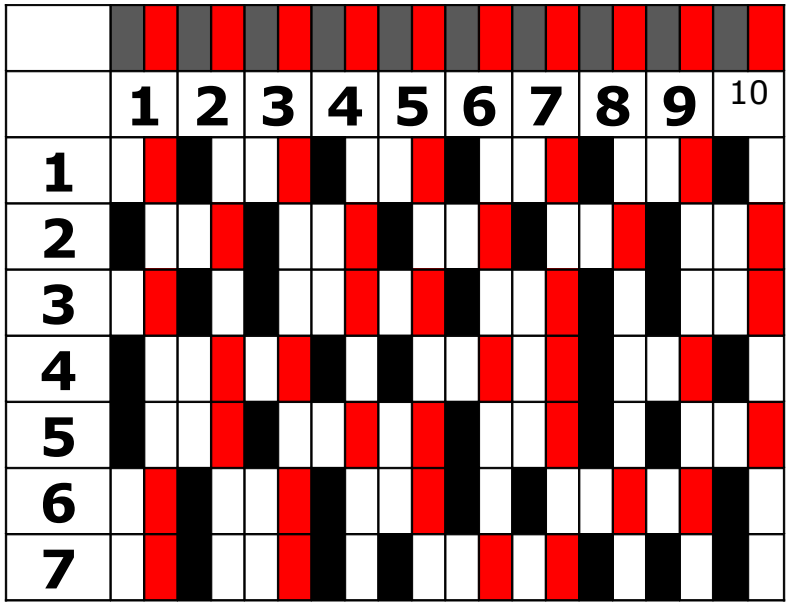
Le joueur ne passe au terme 3 que lorsqu'il a gagné deux fois le terme 2, puis il ne passe au terme 5 que lorsqu'il a gagné deux fois le terme 3, au terme 7 que lorsqu'il a gagné deux fois le terme 5, etc

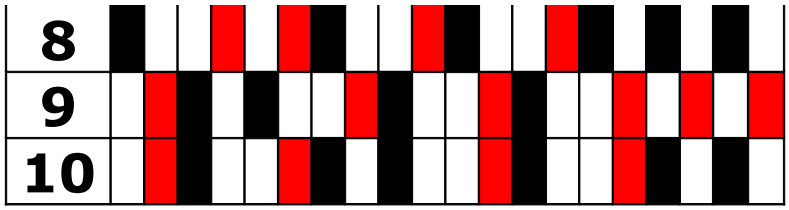
Un coup perdu oblige le joueur à revenir au terme 2.

Cette montante (très apparentée à la montante de Charles GUETTING) oblige donc le joueur à ne grossir ses mises qu'en cas de gain, avec le bénéfice qu'il a déjà réalisé, et lui permet en cas de pertes persistantes, de réduire considérablement celles-ci.

4. CAPTAGE

Posez votre PORTE DES ETOILES sur le panneau indicateur réduit en n'oubliant surtout pas à 21h54min de placer la base de l'onglet de votre PORTE DES ETOILES face à la topaze orange.





CINQUIEME METHODE DE CAPTAGE

COMMENT ATTIRER RAPIDEMENT UN CHIFFRE ET GAGNER AU JEU DE LA ROULETTE LES JOURS SANS ECLIPSE

Cette méthode permet de connaître un chiffre (et par conséquent son identité, c'est-à-dire Rouge ou Noir, Pair ou Impair et Passe ou Manque) qui vous portera chance durant les 6 heures à venir.

Mettez deux dés dans un carton (ou n'importe quel récipient), agitez-les, puis faites-les rouler sur la table.

Additionnez les points donnés par ces deux dés et retenez bien le total obtenu.

Jetez les dés une seconde fois et enregistrez également le nouveau total.

Reportez maintenant le premier total sur la ligne horizontale qui figure en tête du tableau ci-dessous, en chiffres romains.

Cherchez ensuite tout à gauche du tableau le chiffre romain correspondant à votre second total.

Votre nombre de chance se trouve à l'intersection des deux lignes partant des deux chiffres correspondant aux totaux reportés sur les rangées de chiffres romains.

Exemple: 1er total = 7 - 2ème total = 6.

Les lignes partant de ces deux chiffres se croisent sur le nombre 49.

Additionnez maintenant 4+9 (les deux chiffres composant le nombre 49), ce qui donne 13.

Additionnez encore 1 + 3 (composants de 13), qui font 4.

Le chiffre 4 est votre chiffre de chance, votre chiffre bénéfique et son identité sera noir, pair et manque.

Vous miserez celui-ci ou son identité durant les 6 heures à venir à masse égale, en **progression en gains** (Charles GUETTING ou Eugène d'ALENCON) ou en usant le Croupier (Voir exemple) selon votre tempérament.

Pour cet exemple, vous placerez notamment l'onglet de la Porte des Etoiles face à l'émeraude (chiffre 4) sertie sur la couronne intérieure avec le circuit oscillant au milieu.

Exemple : 21 juin 2005

Vous positionnerez ensuite l'onglet sur le degré zodiacal correspondant au jour de l'année (29°II).

A titre d'information, Le soleil est positionné sur le 29ème degré du signe des Gémeaux à la date du 21 juin 2005.

Cf EPHEMERIDES 2001-2100 – The Rosicrucian Ephemeris O h TDT (Midnight)

Placez votre Porte des Etoiles à moins de 2 centimètres de votre épiderme (peu importe l'endroit du corps).

1	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
II	45	0	18	0	16	0	18	0	44	0	39
III	34	28	0	2	0	45	0	21	0	21	0
IV	1	0	40	0	32	0	29	48	35	0	12
V	23	39	0	5	40	31	0	9	42	43	0
VI	46	24	7	36	38	49	11	33	27	0	33
VII	0	38	43	8	37	0	25	27	19	3	0

VIII	40	0	22	0	25	0	42	0	36	0	47
IX	0	13	0	31	10	0	40	15	0	4	0
X	23	0	29	0	21	0	6	38	34	0	20
XI	0	44	14	42	12	24	0	30	0	17	0
XII	27	0	41	26	0	37	33	0	45	0	26

(WEAR OUT THE DEALER)

CAVE: 200 unités

Exemple: Chiffre 4

Vous sélectionnez le chiffre 4 sur le cylindre et non sur le tableau.

Vous sélectionnez ensuite les deux voisins du chiffre 4 qui sont le 19 et le 21 puis vous sélectionnez en dernier lieu un chiffre voisin au 19 ou au 21, soit le 2 ou le 15.

Ces quatre numéros doivent être impérativement l'un à côté de l'autre.

Exemple : 19-4-21-2

Avec chaque coup de boule, vous pariez chacun de ces 4 numéros, mais vous les pariez vingt fois de différentes mises, d'où le titre du système « USER LE CROUPIER ».

La théorie est qu'en vingt coups de boule, l'un de ces numéros sortira.

Une progression par paliers n'est pas comparable à une montante en perte

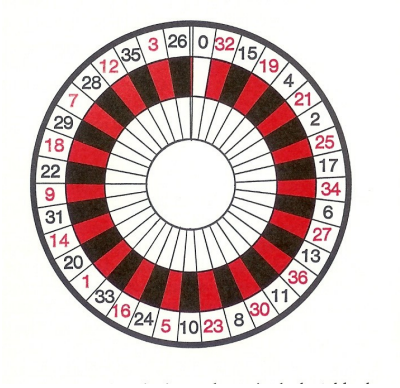
NOMBRE DE JETONS PARIES SUR CHACUN DES 4 NUMEROS	COMBIEN DE FOIS REPETEES	NOMBRE DE JETONS PARIES AU TOTAL
1 JETON	6 FOIS	24 JETONS
2 JETONS	5 FOIS	40 JETONS
3 JETONS	4 FOIS	48 JETONS
4 JETONS	3 FOIS	48 JETONS
5 JETONS	2 FOIS	40 JETONS

SI VOUS GAGNEZ :

OUBLIEZ LE TABLEAU ! Doublez le nombre de jetons sur chaque numéro. Doublez encore si vous gagnez à nouveau puis vous arrêtez.

SI VOUS PERDEZ :

Modifiez le mode de captage et assurez-vous qu'il n'y ait pas d'autre PORTE DES ETOILES aux alentours proches de votre cylindre de roulette. En cas de croupier identique durant les 20 jeux, changez de table (Suspicion d'influx médiumnique).



Merci Otto BROCK

Antoine de Saint Christophe

LES REGLAGES DE LA PORTE DES ETOILES SONT INFINIS CAR CELLE-CI RENFERME LE PRINCIPE D'INTENTION ET DE RESONANCE.

Les différents réglages utilisés à ce jour ont fait leur preuve mais il en existe une infinité d'autres certainement beaucoup plus puissants, faites-nous part de vos propres recherches. Antoine de Saint Christophe testera votre découverte et vous remerciera comme il se doit en pareille circonstance.

RECHERCHE 2008

FAMILLE DE 9 JOUEURS

SOLEIL	MERCURE	VENUS	LUNE	MARS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
1.10.19.28. 4.13.22.31	5.14.23.32	6.15.24.33	2.11.20.29. 7.16.25.34	9.18.27.36	3.12.21.30	8.17.26.35	Octave de VENUS	Octave de MERCURE	Octave de MARS

JOUEUR N°1 : Porte des Etoiles positionnée sur Chiron – 0 & 1 - Finale
JOUEUR N°2 : Porte des Etoiles positionnée sur Mars - 2
JOUEUR N°3 : Porte des Etoiles positionnée sur le Soleil - 3
JOUEUR N°4 : Porte des Etoiles positionnée sur Vénus - 4
JOUEUR N°5 : Porte des Etoiles positionnée sur la Terre - 5
JOUEUR N°6 : Porte des Etoiles positionnée sur Saturne - 6
JOUEUR N°7 : Porte des Etoiles positionnée sur Jupiter - 7
JOUEUR N°8 : Porte des Etoiles positionnée sur Mercure - 8
JOUEUR N°9 : Porte des Etoiles positionnée sur la Lune - 9

Temps & lieux

Contactez
Antoine de Saint Christophe

Jupiter était entré dans le signe du cancer le vendredi 13 juillet 2001 et avait quitté ce signe le jeudi 1er août 2002.

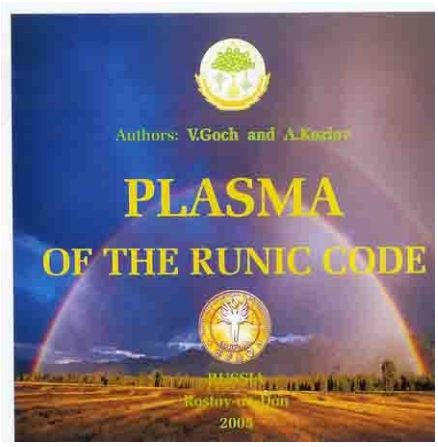
Jupiter entrera à nouveau dans le signe du cancer le jeudi 27 janvier 2013 et quittera ce signe le mercredi 16 juillet 2014, c'est-à-dire bien après le 21 décembre 2012 .....

Lisez vite les prévisions d'Otto BROCK au sujet de cette date fatidique sur le mini CD LA PORTE DES ETOILES dans la rubrique COSMOBIOLOGIE – A propos d'Otto BROCK ... chapitre 31S !

Connaissez-vous les codes runiques ?

Grâce à ceux-ci, c'est plus d'une centaine d'affections qui sont concernées, et non des moindres, sclérose en plaques, cancer et sida pour n'en citer que quelques unes...

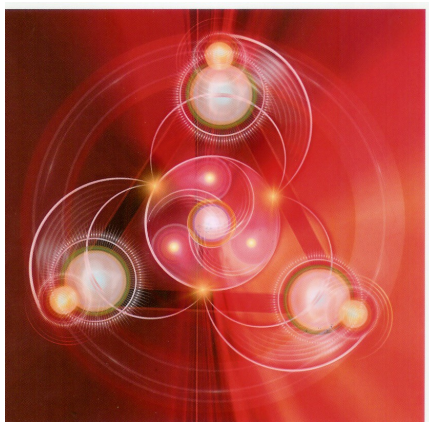
OUI, vous avez bien lu !



http://www.wings.aaanet.ru

Demandez vite la liste complète des codes runiques, vous serez stupéfait !

Connaissez-vous les clés Arcturiennes ?



Grâce à celles-ci, c’est une toute nouvelle facette de la spiritualité qui apparaît.